

Journal Education of Batanghari

Vol. 1, No. 3 Maret 2019 74-87

ISSN 2655-6685

74

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI NOMOR 55/I SRIDADI KECAMATAN MUARA BULIAN KABUPATEN BATANG HARI

Oleh:

Muhibah, S.Pd, SD Negeri No.55/I Sridadi

Email: muhibah55@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing pada mata pelajaran PKN kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi . Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini fokus pada proses aktivitas siswa dan guru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe role playing dan fokus hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi dengan objek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Hasil belajar yang diperoleh dari taraf keberhasilan siswa yang tuntas mencapai KKM sekolah, yang cenderung mengalami peningkatan, berturut-turut: siklus I, kualifikasi cukup, dan siklus II, kualifikasi baik. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Role Playing

Abstract:

This research aims to improve the learning outcomes by Role Playing Cooperative Learning on the subjects of PKN-grade IV, State Elementary School No. 55/I Sridadi. The research approach is a qualitative approach with this type of research is class action research. The study focuses on the process of student and teacher activity by implementing cooperative learning role playing types and the focus of student learning outcomes after the implementation of learning by using role playing cooperative learning models. The research was conducted in Sekolah Elementary school No. 55/I Sridadi with the research object of grade IV students that amounted to 30 people. The learning outcomes gained from students ' success levels are complete with the KKM school, which tends to increase, in a row: I cycle, sufficient qualification, and cycle II, a good qualification. Conclusion of the research result is an increase in student learning results in PKN subjects through cooperative learning role playing type in class IV state Elementary School No. 55/I Sridadi

Key Word : Learning outcomes, Role Playing methods

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengoptimalkan pengembangan potensi kemanusiaan individu melalui kegiatan belajar mengajar atau dengan cara lain yang dikenal dan diakui masyarakat. Undang-undang dasar 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pengajaran. Oleh karena itu, pemerintah sebagai penyelenggara Negara mengusahakan dan menyelenggarakan pendidikan nasional yang diatur dengan undang-undang. Pemerintah menyelenggarakan pendidikan bagi warganya dengan berdasarkan pada suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi Siswa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, proses pembelajaran termasuk materi ajar harus memiliki panduan yang sistematis sesuai tingkatan siswa. Kurikulum merupakan acuan dalam pembelajaran yang berjenjang agar efektif dan efisien.

Kurikulum pendidikan yang dibuat berjenjang dan sistematis, mencantumkan mata pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui PKn, siswa dapat mengetahui budaya bangsa, selain itu siswa dapat mengetahui hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik. PKn dapat menjadi sarana pengajaran kepada siswa tentang kewajiban warga Negara, diantaranya ikut serta membela dan mempertahankan keutuhan Negara. Hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2002 tentang Bela Negara, pada pasal 9 ayat 2 disebutkan bahwa: “ Keikutsertaan warga Negara dalam upaya bela Negara, sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), diselenggarakan melalui, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)”.

Mata pelajaran PKn pada dasarnya adalah untuk membantu mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral siswa di sekolah. Menurut Dihadja (2000: 1-2) bahwa: Pembelajaran di SD adalah tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan serta masa-masa peka sebagai tempat penanaman nilai dan moral, mengingat pentingnya tahapan tersebut maka didedikasi, keahlian dan keterampilan mengajar para guru SD hendaknya lebih profesional lebih bervariasi dan berkualitas. Salah satu kajian yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraann (PKn) yang terdapat di sekolah dasar kelas IV, dapat diwujudkan dengan penelaahan konsep PKn yang benar, baik dalam bentuk sikap dan konsep-konsep yang benar dapat berimplikasi pada pembelajaran. Karena mata pelajaran PKn masih sangat luas dan memerlukan banyak pengembangan konsep, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik dan efektif maka sudah tidak diragukan lagi insan pendidik harus memahami dan menerapkan model-model pembelajaran yang benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada dasarnya mata pelajaran PKn merupakan pelajaran yang menyenangkan jika disajikan dengan metode yang tepat. Mengingat PKn adalah Mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan nilai, moral, dan etika maka dalam pembelajaran perlu diterapkan model *role playing*.

Model ini mengarahkan siswa untuk mengkreasi peristiwa sejarah atau kejadian yang akan muncul pada era globalisasi. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengangkat penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai solusi konkret untuk meningkat hasil belajar PKn pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari Jambi.

Untuk mendapatkan fakta yang melandasi perlunya pelaksanaan penelitian, peneliti mengadakan kegiatan pra penelitian pada tanggal 08 September 2012 di Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi. Kegiatan pra penelitian tersebut yaitu mengumpulkan data keadaan awal melalui observasi awal terhadap siswa kelas IV di sekolah tersebut. Dari observasi awal pembelajaran PKn yang dilaksanakan di kelas, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut: 1) guru dalam mengajarkan konsep pada mata pelajaran PKn pada siswa kurang melibatkan siswa secara aktif dalam interaksi belajar mengajar atau dalam hal ini guru yang lebih aktif dalam pembelajaran, 2) guru dalam mengajar kurang menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Dari hasil observasi peneliti terungkap juga bahwa faktor dari siswa: (1) hasil belajar siswa rendah, disebabkan minat belajar siswa kurang, terlihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran sebagian siswa hanya bermain, 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Ini terlihat ketika peneliti mengadakan observasi di SD tersebut, sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa kesalahan penggunaan metode adalah salah satu faktor turunnya perhatian dan minat siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Sejalan dengan kesimpulan peneliti, Sukardjo dan Ukim Komaruddin (2009) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) faktor guru, (2) materi dan media pembelajaran, (3) tujuan pelajaran, (4) metode mengajar, (5) instrument.

Dari pendapat tersebut dikatakan salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan metode mengajar yang tidak tepat, Menurut peneliti, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* maka siswa dapat lebih mudah memahami suatu konsep karena siswa melakukan sendiri dibanding siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja

penjelasan guru, olehnya peneliti menggunakan model ini untuk melakukannya pada penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi tersebut, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan memvariasikan pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Puswitasari (2008:1) yaitu: Pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas, antusiasme dan hasil belajar siswa tersebut dicapai dengan mengoptimalkan perangkat pembelajaran dalam *role playing* itu sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengoptimalkan perangkat dalam *role playing* itu sendiri maka, siswa akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) nantinya dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari Jambi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu apakah Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari Jambi?.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran PKN kelas IV

Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari Jambi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan memberikan kontribusi (manfaat) yang berarti bagi perorangan/institusi di bawah ini:

1. Bagi guru; guru dapat mengetahui strategi atau pendekatan pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
2. Bagi Siswa; Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi siswa yang kurang untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah: hasil penelitian akan memberikan sumbangsih bagi guru-guru bidang studi PKN atau non-PKN serta dapat memperbaiki pembelajaran guru di sekolah lokasi penelitian atau sekolah lain.

II. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati (2002:157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini, juga ditegaskan oleh Suherman (2002:37) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya pembimbingan terhadap siswa agar yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing

Bermain peran (role playing) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan. Menurut Huda (2014: 115) role playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Esensi role playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. Selanjutnya Huda (2014: 116) mengatakan bahwa role playing berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Komalasari (2013: 80) menyatakan bahwa role playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan 15 penghayatan siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa memerankan suatu tokoh hidup maupun benda mati. Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa role playing adalah suatu model yang melibatkan keaktifan dari partisipannya dalam hal ini siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda mati dengan penuh penghayatan.

III. Prosedur Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas, yang ditandai dengan adanya suatu tindakan (aksi) tertentu dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar di kelas, refleksi diri merupakan salah satu ciri dari PTK yang paling esensial.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi.

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi, peneliti memilih lokasi ini karena ada beberapa faktor, diantaranya: 1) guru di sekolah tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* 2) peneliti adalah salah satu alumni dari sekolah tersebut. 3) di samping itu hubungan peneliti dan para guru-guru di sekitar sekolah sangat harmonis, sehingga akan memudahkan komunikasi dalam pelaksanaan. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi yang jumlah siswanya sebanyak 30 orang, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan sebanyak 14 orang.

4. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dalam satu siklus diadakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan karena adanya permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukan perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang dilanjutkan dengan upaya pelaksanaan tindakan dan observasi dan refleksi. Indikator keberhasilan proses pelaksanaan tindakan pada setiap siklus yaitu apabila aktivitas siswa berada pada kategori minimal baik dengan cara Mengklasifikasikan rata-rata aktivitas siswa sebagai berikut.

$1 \leq X_i < 2$: Kategori kurang
X_i	= skor total
$2 \leq X_i < 3$: Kategori cukup
$3 \leq X_i < 4$: Kategori baik
$X_i = 4$: Kategori sangat baik (Ramly, 2006: 10)

Penjelasan kategori rata-rata aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

- a. Kategori baik sekali jika dalam satu kelompok terdapat empat sampai lima siswa atau semua siswa mampu menerapkan semua satuan aktivitas yang dinilai.
 - b. Kategori baik jika dalam satu kelompok terdapat satu sampai dua siswa yang kurang mampu menerapkan semua satuan aktivitas yang dinilai.
 - c. Kategori kurang baik jika dalam satu kelompok terdapat tiga sampai empat siswa yang kurang mampu menerapkan semua satuan aktivitas yang dinilai.
 - d. Kategori tidak baik jika dalam satu kelompok terdapat empat sampai lima siswa yang kurang mampu menerapkan semua satuan aktivitas yang dinilai.
- Penjelasan rata-rata aktivitas guru
- Tidak baik = 1
 - Kurang baik = 2
 - Cukup baik = 3
 - Baik = 4

Hasil belajar siswa dikatakan meningkat secara klasikal bilamana minimal 75% siswa telah memperoleh nilai ≥ 62 (KKM di Sekolah) dan tindakan dikategorikan berhasil bilamana minimal 85% proses pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan skenario pembelajaran.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian yang terdiri atas aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil observasi dalam pembelajaran dan hasil tes formatif siswa yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlaksana karena adanya kerjasama antara peneliti dan guru kelas yang secara kolaboratif menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Disetiap pelaksanaan siklus terdapat adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi didalamnya, namun hal tersebut segera diperbaiki demi peningkatan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Pada siklus I, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikualifikasikan kurang (K). Tujuan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas adalah (1) siswa mampu menjelaskan pengertian pemilu (2) siswa mampu menyebutkan asas-asas pemilu (3) siswa mampu mempraktekkan cara memilih secara sederhana. Pelaksanaan pembelajaran ini diawali dengan persiapan alat dan bahan yang digunakan peneliti dalam pembelajaran. Didalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat berbagai kekurang-kekuangan yang dilakukan oleh guru. Namun hal tersebut segera diperbaiki oleh guru untuk peningkatan hasil belajar yang diinginkan.

Pada siklus I proses bermain peran belum berjalan dengan sempurna, hal ini dikarenakan ternyata siswa masih belum terbiasa dengan model belajar semacam ini karena selama ini metode yang biasa di pakai oleh guru kelasnya adalah ceramah dan diskusi. Peneliti tak menyadari hal ini, sehingga tidak terlalu rinci dalam menjelaskan dasar-dasar permainan peran. Selain itu, peneliti juga terlambat menyadari bahwa gambaran awal tentang materi pemilihan umum sangat urgen dalam membantu siswa mendalami perannya dalam pokok bahasan pemilihan umum. Akibatnya, terlihat pemahaman siswa terhadap materi pemilu dan pilkada dengan pokok bahasan pemilihan umum masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siswa. Pada tindakan siklus I, menunjukkan nilai rata-rata kelas 66,67 % dengan 1 orang siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, 17 orang memperoleh kualifikasi baik, 6 orang berada pada kualifikasi cukup dan 4 orang berada pada kualifikasi kurang dan 2 orang berada pada kualifikasi sangat kurang . Peran pada pembelajaran role playing telah berjalan dengan sangat baik, hal ini dikarenakan siswa telah terbiasa sebelumnya dengan model belajar bermain peran pada siklus I. Selain itu, siswa terlihat lebih rileks dalam menjalankan skenario bermain peran. Sehingga makna yang ingin disampaikan kepada masing-masing kelompok pengamat dapat dengan efektif tersampaikan.

B. Hasil Penelitian Siklus 2

Diantara 30 siswa, terdapat 23 orang atau 77% siswa yang tuntas mencapai KKM (memperoleh nilai 70 ke atas), sementara 7 orang atau 23% lainnya belum tuntas memenuhi KKM (nilai perolehan di bawa 70).

taraf keberhasilan 77% berada pada rentang 70%- 84% tabel keberhasilan dengan kualifikasi baik. bahwa diantara 30 siswa, terdapat 23 orang atau 77% siswa yang tuntas mencapai KKM (memperoleh nilai 70 ke atas), sementara 7 orang atau 23% lainnya belum tuntas memenuhi KKM (nilai perolehan di bawah 70). Taraf keberhasilan 77% berada pada rentang 70%- 84% keberhasilan dengan kualifikasi baik.

Karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan di banding siklus I yang dilaksanakan sebelumnya. Perbaikan- perbaikan atas kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya menyebabkan adanya peningkatan tersebut. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan kemampuan siswa adalah sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan oleh Mills, (2000 : 9). Berdasarkan kriteria standar tersebut, maka peneliti menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara individu maupun klasikal pada setiap siklus telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian ketuntasan > 70%.

Dari grafik di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi. Dengan melihat indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian ini telah berhasil, sehingga pada penelitian di siklus II ini dihentikan karena menganggap hasil pencapaian telah berhasil. Dengan begitu hipotesis yang dibangun oleh peneliti yakni jika model pembelajaran role playing diterapkan dengan tepat, maka akan meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi.

C. Pembahasan

Keberhasilan siklus kedua mencapai kualifikasi Baik karena, pada kegiatan pembelajaran yang terakhir siswa mampu melaksanakan semua indikator-indikator yang direncanakan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran. Keberhasilan tindakan dari siklus pertama ke siklus kedua karena siswa telah memahami indikator pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*.

V. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.55/I Sridadi. Kesimpulan ini ditarik setelah menelaah hasil penelitian yang dilakukan setelah melalui tahap pra-penelitian sampai siklus II yang masing-masing dilakukan bertahap dan teratur.

B. Saran

Bagi guru yang tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi dalam belajar.
 - b. Perlu pengelolaan waktu secara maksimal mengalokasikan waktu secara baik, karena kegiatan yang terdapat dalam model pembelajaran *role playing* biasanya Fluktuatif.
 - c. Harus terfokus pada pesan atau makna yang ingin disampaikan, sehingga yang urgen dilihat bukan pada skenario atau dialog yang harus persis, tetapi pada ketepatan pemahaman siswa akan apa yang diperankan.
 - d. Harus membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Bagi peneliti yang berminat, diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran *role playing* pada materi lain yang terdapat dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.
-

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan pendidikan mata pelajaran PKn*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdikbud. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan
- Dihardja, Djaja. 2000. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas
- Dimyanti, Mudjiono. 2002. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Depdikbud.
- Erman Suherman, dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Hanafiah & Suhana . 2009 . *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Imron, Syaiful. 2009. *Role Playing*. http://gooogle/ipank_say.blogspot.com, diakses tanggal 23 September 2012.
- Khalik, Abdul. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. UPP PGSD Parepare.
- Makhrufi. 2009. *Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid*.
<http://www.infodiknas.com>,
- Samira. 2008. *Peranan Pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Moral Siswa di Sekolah Dasar*. Makassar : Universitas Negeri Makassar
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sinring, Abdullah, dkk. 2012. *Pedoman penulisan skripsi program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM.
- Sisdiknas. 2006. *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan UU NO. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Fokusmedia.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. Nana. 2000. *Cara Belajar Mueid Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukardjo dan Ukim. 2009. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syamsu. 2000. *Role Playing*. <http://www.infodiknas.com>, diakses tanggal 23 September 2012.
-

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
Surabaya: Terbit Terang.

Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model- Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
